

”Sieltäkin voi ihan samalla lailla kavereita tulla”

Videopeliharrastus nuorten aikuisten elämässä

Joel Kleemola

Sosiaalialan opinnäytetyö
Lapsi- ja nuorisotyö
Sosionomi (AMK)

Kemi 2014

TIIVISTELMÄ

LAPIN AMMATTIKORKEAKOULU, Sosiaalia

Koulutusohjelma:	Sosiaaliaan koulutusohjelma
Opinnäytetyön tekijä(t):	Joel Kleemola
Opinnäytetyön nimi:	”Sieltäkin voi ihan samalla lailla kavereita tulla” Videopeliharrastus nuorten aikuisten elämässä
Sivuja (joista liitesivuja):	36 (2)
Päiväys:	26.05.14
Opinnäytetyön ohjaaja(t):	Timo Marttala ja Rauno Pietiläinen
<p>Opinnäytetyöni käsittelee nuorten aikuisten videopeliharrastusta ja sen vaikutusta heidän elämäänsä. Tavoitteenani oli selvittää, näkyykö aktiivinen peliharrastus jollain tapaa nuoren aikuisen sosiaalisessa elämässä tai mahdollisesti muilla elämänalueilla.</p> <p>Opinnäytetyön teoriaviitekehystenä toimivat erinäiset pelaamisen vaikutuksista tehdyt tutkimukset sekä teoriat siitä, mikä tekee pelaamisesta niin kiehtovaa. Kerron myös lyhyesti sekä pelaaja- että peli-käsitteiden viime vuosina tapahtuneesta laajentumisesta.</p> <p>Toteutin työni laadullisena eli kvalitatiivisena tutkimuksena. Tutkimusmenetelmänä käytin teemahaastattelua, johon sain osallistumaan neljä aktiivista, 20-25-vuotiasta videopeliharrastajaa.</p> <p>Suuntaa antavana tuloksena oli se, että videopelaaminen harrastuksena ei itsessään vaikuta negatiivisesti nuoren aikuisen sosiaaliseen elämään, vaan saattaa jopa laajentaa pelaajan sosiaalista piiriä. Tutkimuksen perusteella ei voida myöskään väittää, että harrastuksella olisi haitallisia vaikutuksia opiskelun tai työelämän suhteen.</p>	
Asiasanat: pelaaminen, elintavat, eskapismi	

ABSTRACT

LAPLAND UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES, Social Services

Degree programme:	Degree Programme of Social Services
Author(s):	Joel Kleemola
Thesis title:	“One can make friends just as easily there” Video gaming as a hobby in young adults’ lives
Pages (of which appendixes):	36 (2)
Date:	26.05.14
Thesis instructor(s):	Timo Marttala and Rauno Pietiläinen
<p>My thesis deals with video gaming as a hobby for young adults and its effect on their lives. My aim was to find out whether an active gaming hobby would some way manifest itself in their social- or other parts of their lives.</p> <p>The theoretical part of this thesis is based on studies about the effects of video gaming and theories on what makes gaming so fascinating. I will also briefly comment about the concept of ”a gamer” and ”gaming”, specifically how they have expanded upon these last few years.</p> <p>I used qualitative research as my method of inquiry. For my research method, I went with semi-structured interview, in which I managed to get four active, 20-25-years old video gamer enthusiasts as interviewees.</p> <p>The results of this thesis, albeit not definitive, are that video gaming in itself does not affect negatively on the player’s social life, and in fact may even expand the player’s social circle. Also, based on the results one cannot say that an active gaming hobby has a bad impact when it comes to studying or working.</p>	
Key words: gaming, lifestyle, escapism	

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ.....	2
ABSTRACT.....	3
1 JOHDANTO.....	5
2 TEOREETTISET VALINNAT.....	6
2.1 Teorialähteiden valitseminen.....	6
2.2 Kuka on pelaaja?.....	7
2.3 Mikä on peli?.....	8
2.4 Miten pelaaminen vaikuttaa muuhun elämään?.....	9
2.5 Miksi pelit kiehtovat ihmisiä?.....	11
3 OPINNÄYTETYÖN TOTEUTTAMINEN.....	14
3.1 Tutkimuskysymykset, kohdejoukon valinta ja aineiston kerääminen.....	14
3.2 Opinnäytetyön eettisyys.....	16
3.3 Laadullinen tutkimus.....	18
3.4 Teemahaastattelu.....	19
3.5 Sisällönanalyysi.....	20
4 OPINNÄYTETYÖN TULOKSET.....	21
4.1 Rajallisten resurssien käyttö.....	21
4.2 Peliharrastuksen sosiaaliset vaikutukset.....	23
4.3 Peliharrastuksen fyysiset vaikutukset.....	25
4.4 Peliharrastuksen yhteiskunnalliset vaikutukset.....	27
4.5 Tulosten yhteenveto.....	29
5 POHDINTAA.....	30
LÄHTEET.....	33
LIITTEET.....	36

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni käsittelee videopeliharrastusta ja harrastuksen vaikutuksia nuoren aikuisen muuhun elämään. Aihe lähti alunperin pyörimään päässäni jo vuonna 2010 suorittaessani asepalvelustani ja todistettuani omin silmin ikäluokkani keskimääräisesti heikohkoa fyysistä kuntoa (itsekin olin rapakuntainen) ja henkistä kestävyyttä. Mietinkin, kuinka suuri vaikutus harrastusten vaihtumisella fyysisesti aktiivisesta (puissa kiipeily) fyysisesti passiiviseen (videopelaaminen) oli siihen, että toiset luovuttivat kesken rankkojen harjoitusten jättäen lopuille vielä enemmän tekemistä.

Peliteollisuus on maailmalla ja Suomessa nopeasti kasvava viihdeteollisuuden osa-alue. Rovion ja Angry Birds suosiota ei kukaan ole voinut olla huomaamatta, ja vuonna 2013 julkaistua Grand Theft Auto-sarjan viidettä osaa myytiin ensimmäisen kolmen vuorokauden kuluessa miljardin dollarin edestä, muodostuen kaikkien aikojen suurimmaksi viihdetuotteen julkaisuksi. (Kain 2013.) Tämän lisäksi pelaamisessa käytettävä teknologia kehittyy kokoajan, ja pelaaminen tarjoaa jatkuvasti uudenlaisia kokemuksia laajalle kohderyhmälle. ”Pelit ovat kaikkialla, ja kaikki pelaavat. Lapset, äidit, isät ja isovanhemmat.” (Niipola 2012, 8)

Pelaamisen suosiosta Suomessa kertoo jotain Tampereen, Turun ja Jyväskylän yliopistojen yhteistyönä tuotettu Pelaajabarometri 2013, jonka mukaan 74% 10-75-vuotiaista suomalaisista pelaa jotain digitaalista peliä ainakin satunnaisesti, ja jopa 52,5% säännöllisesti (Mäyrä & Ermi 2014, 2).

Itse olen 24-vuotias, ja ensimmäisen kerran muistan pelanneeni NES-konsolilla vuonna -95, eli videopelaaminen on ollut selvästi pitkäikäisin harrastus lyhyen elinikäni aikana. Olen usein myös kuvitellut, millainen ihminen olisin ilman videopelejä. Pelejä pelaten olen kokenut lukemattomia elämyksiä ja tarinoita, saanut elinikäisiä ystäviä sekä loistanut akateemisella puolella peliharrastukseni ansiosta. Samalla ei menisi täysin metsään, jos väittäisi että se on myös hidastanut uusien ihmissuhteiden luomista, vaikuttanut negatiivisesti fyysiseen kuntooni ja jopa ollut osasyynä opintojeni hienoiseen viivästymiseen.

2 TOOREETTISET VALINNAT

2.1 Teorialähteiden valitseminen

Pelaamisen vaikutuksista ja videopelaamisesta yleensä on kirjoitettu kirjoja ja tehty tutkimuksia enemmänkin kuin mitä ennen oman työni aloittamista osasin aavistaa. Luin erilaisia artikkeleita, kirjoja ja tutkimuksia sekä suomen että englannin kielellä, joista yritin etsiä tutkimustehtävääni liittyviä aiheita, siinä mielestäni hyvin onnistuen. Suuri osa näistä oli kuitenkin keskittynyt nimenomaan lasten pelaamiseen, ja jouduin useaan otteeseen miettimään tarkkaan jotten kirjoittaisi aiheesta ohitse.

Kerron hieman myös videopelaamisen ja -pelaajan käsitteen viime vuosina tapahtuneesta laajentumisesta, jotta lukija saisi käsityksen siitä, miksi aihe on nyt ja tulee varsinkin tulevaisuudessa olemaan ajankohtainen.

Tuorein tieto löytyi yleensä internetistä, mutta myös etenkin englanninkieliset teokset tuntuivat olevan varsinaisia aarreaikkoja. Epäilenkin, että jätin käyttämättä paljon aiheeseeni liittyvää teoriaa puhtaasti jo sen takia, että sitä oli niin paljon.

Koska en keskittynyt työssäni liikapelaamisen haittoihin, saatoin painottaa teoriapuolellakin enemmän positiivisia väittämiä kuin negatiivisia. Pyrin silti tuomaan molempia puolia esille teoriapuolessa jo pelkästään sen takia, että haastatteluista vedetyt johtopäätökset olivat pääpiirteissään positiivisia.

Pelaamisen liittyvän teorian lisäksi luin paljon tutkimuksen tekemiseen liittyvää aineistoa, ja vaikka en ihan kaikkea välttämättä sisäistänytään, koen että tästä oli minulle hyötyä.

2.2 Kuka on pelaaja?

Opinnäytetyössäni halusin tutkia aktiivisena videopeliharrastajana itseään pitäviä nuoria aikuisia, jotka itse määrittelin seuraavanlaisesti: 18-29-vuotias mies tai nainen, joka on harrastanut pelaamista vähintään 10 vuotta, siis lapsesta aikuisikään saakka. Omasta rajauksestani huolimatta ”pelaajan” käsite ja sen määritteleminen on yhä vaikeampaa.

Amerikkalainen pelialan järjestö ESA, eli Entertainment Software Association, julkaisi vuonna 2011 raportin, jonka mukaan Yhdysvalloissa keskimääräinen pelaaja on 30-vuotias ja pelannut jo 12 vuotta. Tämän lisäksi lähes puolet kaikista pelaajista ovat naisia, ja yli 18-vuotiaat naiset on nopeimmin kasvava pelaajaryhmä. (Niipola 2012, 11) Sivuhuomiona omasta ystäväpiiristäni löytyy videopeliharrastajia aina yksin asuvasta opiskelijasta perheelliseen maatalan omistajaan.

Tämänkaltaiset tulokset antavatkin lisäpontta uusille pelitutkimuksille, sillä pelaaminen lisääntyy selvästi kaikissa ikäluokissa ja on nopeasti kasvamassa, jos ei jo nyt kasvanut suurimmaksi viihdeteollisuuden osaksi.

Nykyään niin sanottujen hardcore- ja casual, eli aktiivi ja satunnaispelaajan välillä tapahtuva jaottelu on menettänyt merkitystään oikeastaan kaikkealla muualla paitsi ihmisten omien päiden sisällä. Sellaisetkin pelaajat jotka pelaavat esimerkiksi Facebookissa säännöllisesti eivät halua tulla tunnetuksi kovan linjan pelaajana siihen liitetyn stigman takia, ja taas osa todella paljon pelaavista ei välttämättä myönnä pelaavansa ollenkaan, ja määrittelisi itsensä paljon mielummin casual-pelaajaksi. Toisaalta on myös puristeja, jotka pelkäävät nykyisen kasuaalipeleihin keskittyvän suuntauksen latistavan harrastusta.

2.3 Mikä on peli?

Kuten pelaajia, myös pelejä ja pelaamisen tapoja on paljon erilaisia. Opinnäytetyössäni käytän termejä ”pelaaminen” ja ”videopelaaminen”, joilla tarkoitan joko televisioon kytketyllä pelikonsolilla, käsikonsolilla tai tietokoneella harrastettavaa toimintaa, mutta myös viime vuosina alaa vallannutta mobiilipelaamista, eli erilaisilla älylaitteilla pelaamista. Näin ollen täytyy vain myöntää, että ihmiset eivät puhukaan ihan samoista asioista kun he puhuvat pelaamisesta.

Toisille pelaaminen saattaa tarkoittaa uusimpien urheilupelisarjojen, kuten NHL ja Fifa, vuosittaista koluamista, kun taas toiset saattavat upottaa satoja tunteja pelaten uusimpia räiskintäpelejä, joista parhaana esimerkkinä Call of Duty-sarja. Näiden perinteisempien pelien takaa löytyy kuitenkin myös erinäisiä liikkeentunnistukseen nojaavia, liikuntapainotteisia pelejä, joita pelataan esimerkiksi Microsoftin Kinect-sensorin tai Nintendo Wii-kapulan avulla. Kinect-sensoria on jopa hyödynnetty Suomessa ikäihmisten liikkumiseen motivoinnissa osana Vahvaksi verkossa-projektia (Hämynen, 2013) Tämän lisäksi Guitar Hero ja Rock Band-rytmipelisarjat ovat muuttaneet monen käsityksiä pelaamisesta harrastuksena tuomalla olohuoneeseen elämyksiä, joista koko perhe voi nauttia yhdessä.

Ei voi myöskään unohtaa mobiilipelaamista, joka on jokaiselle suomalaiselle tuttu vähintäänkin Angry Birdsin myötä. Älypuhelimilla tai tableteilla pelattavat pelit omaavat usein loivemman opettelykäyrän verrattuna perinteisiin konsoli- ja tietokonepeleihin, joten ne myös vetävät puoleensa laajemman pelaajakunnan. Hinnoittelupolitiikka on myös täysin erilainen, sillä missä uudesta konsolipelistä saattaa joutua maksamaan 50-70 euroa, pääsee useita mobiilipelejä pelaamaan joko muutamalla eurolla tai jopa täysin ilmaiseksi.

”Tärkeintä on, että pelaaminen on nykyään hyväksyttyä ja pelejä on alettu arvostaa uudella asteikolla. Toimittaja Jussi Ahlroth on kirjoittanut vuosia peleistä Helsingin Sanomiin. Ahlroth pitää pelejä kulttuurisina objekteina ja muistuttaa, että pelejä on hyviä ja huonoja”. (Niipola 2012, 11-12)

2.4 Miten pelaaminen vaikuttaa muuhun elämään?

Peleissä tapahtuvat asiat eivät yleensä vaikuta suoraan muuhun elämään, mutta silti ne voivat vaikuttaa epäsuorasti enemmän kuin heti tulisi ajatelleeksi. Esimerkiksi, pelaamiseen käytetty aika on poissa jostain muusta aktiviteetista, kuten nukkumisesta, liikkumisesta, opiskelusta, työn tekemisestä tai television katselemisesta. Ne voivat vaikuttaa myös mielialoihimme, tehden meistä iloisia, vihaisia tai jännittyneitä. Muuttunut mieliala taas saattaa helposti taas vaikuttaa seuraavaan toimintaamme, positiivisesti tai negatiivisesti. (Egenfeldt-Nielsen & Smith & Tosca 2013, 30)

Pelit voivat myös vaikuttaa elämässä tekemiimme valintoihin, josta esimerkkinä Yhdysvaltain armeijan rekrytointivälineenä käyttämä, ilmaiseksi ladattava peli America's Army. Pelitapahtumat voivat myös olla suorassa yhteydessä ”oikeaan elämään”, sillä virtuaalimaailmassa hankittuja esineitä sekä valuuttaa myydään ja ostetaan oikealla rahalla eri nettikauppasivustojen, kuten eBay, välityksellä. Tämän lisäksi pelit toimivat myös viestintävälineenä ja voivat esimerkiksi mainonnan keinoin vaikuttaa ostopäätöksiimme tai jopa siihen, ketä äänestämme presidentinvaaleissa, kuten Barack Obaman vuonna 2008 kampanjointi pelissä Burnout Paradise osoittaa. (Egenfeldt-Nielsen & Smith & Tosca 2013, 30) (Sinclair, 2008)

Toisaalta voidaan myös väittää, että pelit ja pelaaminen tuovat pelaajia samalla lailla yhteen kuin mikä tahansa muu harrastus, ja lisäävät näin ollen sosiaalista toimintaa ihmisten kesken. Jo ensimmäiset kaupallisesti menestyneet pelikonsolit, kuten NES ja SNES, mahdollistivat usean pelaajan niin sanotun sohvamoninpelin, eli moninpelaamisen samalta televisioruudulta. Tämän lisäksi pelaajat saattavat kokoontua yhdessä yhden katon alla pelattaviin LAN-tapahtumiin, joissa laitteistot liitetään samaan lähiverkkoon. Internet, eli online-pelaamisen aikakauden myötä ihmiset ympäri maailmaa voivat olla kanssakäymisessä keskenään, ja eri peliyhteisöt voivat koostua lukuisista eri elämän- tai maailmankatsomuksen omaavista ihmisistä.

Terveysten- ja hyvinvoinnin laitos on yhteistyössä Elämä On Parasta Huumetta Ry:n Pelitaito-projektin kanssa listannut erilaisia pelaamisen myönteisiä ja kielteisiä vaikutuksia. Näihin kuuluvat muun muassa kielellisten taitojen kehittyminen, uusien ystävien löytäminen sekä itsetunnon vahvistuminen onnistumisten kautta, mutta myös liiallisen pelaamisen haitat, kuten sosiaalisten suhteiden kaventuminen,

koulumenestyksen heikentyminen sekä erilaiset fyysiset ongelmat. (Luhtala & Silvennoinen & Taskinen 2011, 10)

Huhtamo & Kangas (2002, 187-188) kertovat kirjassa Mariosofia elektronisten pelien vaikutuksista. Kirjassa puhutaan lähinnä pelien vaikutuksista lapsiin, mutta tulokset ovat tietysti määrin sovellettavissa myös nuorten aikuisten elämään, jonka lisäksi sen julkaisun aikaan haastateltavat ovat olleet kirjan tutkimuksien kohderyhmää. Heidän mukaansa mielipiteet pelien vaikutuksista ovat jakautuneet aika selkeästi kahtia.

Negatiivisista vaikutuksista puhuvat keskittyvät väkivaltapeleihin ja videopelaamisen epäsosiaaliseen puoleen, kun toiset uskovat pelien kehittäviin ominaisuuksiin. Liikapelaamisen haittoja ei voi kiistää, sillä äärimmäisissä tapauksissa pelaamiseen addiktoitunut ihminen voi menettää todellisuudentajunsa ja vahingoittaa toisiaan tai itseään, kuten Etelä-Koreassa julki tullut kuolemantapaus osoittaa. (BBC 2005)

Toisaalta voidaan sanoa, että pelaaminen itse asiassa lisää sosiaalista toimintaa, sillä nykypäivän harrastajat keskusteleivat pelaamisesta yhdessä, vaihtelevat pelejä keskenään sekä tietysti pelaavat yhdessä, joko yhdeltä ruudulta tai sitten internetin välityksellä. Tänä päivänä erityisesti kilpailumielessä pelaamista harrastavat kuuluvat usein myös niin sanottuihin klaaneihin eli pelaajien itse perustamiin pienyhteisöihin. Nämä klaanit sitten ottavat mittaa toisistaan eri peleissä, otellen joko kunniasta tai korkeammalla tasolla jopa rahapalkinnoista. (Kauppinen 2014)

Voisi myös olettaa, että etenkin tietokoneella pelaaminen kehittäisi mm. kirjoitustekniikkaa ja tarkkuutta, tietokoneen käyttötaitoja sekä ongelmanratkaisukykyä. Tämä kuitenkin lopulta kumottiin, ja todettiin että monista peleistä opituista asioista ei ole apua kuin samantyyppisiä pelejä pelatessa. (Huhtamo & Kangas 2002, 188)

Pelien emotionaalinen voima sen sijaan on kiistämätön. Tiukan pelin voittamisen aiheuttama hurmos ja tappion tuska ovat aivan yhtä todellisia kuin missä tahansa muussa kilpaharrastuksessa. Tunteisiin vetoavat tarinat taas voivat saada isonkin miehen itkemään. Tämänkaltaisesta immersioista huolimatta normaali lapsi ja aikuinen pystyy erottamaan pelimaailman ja todellisen maailman toisistaan samalla lailla kuin he pystyvät erottamaan televisioruudun takana olevan maailman arkielämästä.

2.5 Miksi pelit kiehtovat ihmisiä?

Annika Suoninen (2002, 121) toteaa pelaamisen poikkeavan muusta viihteestä siten, että henkilö pystyy omalla toiminnallaan vaikuttamaan tapahtumien etenemiseen, toisin kuten esimerkiksi televisiota katsoessaan tai kirjaa lukiessaan. Pelit toki asettavat yleensä eriasteisia rajoja ja raameja pelaajan toiminnalle, mutta pelin tarinan edetessä tai pelaajan muuten osoitettua olevansa sen arvoinen, rajat usein avautuvat ja pelaaja saa uusia vapauksia ja resursseja käyttöönsä. Amerikkalainen professori Henry Jenkins vertaa tätä ”pelimaailmojen valloittamista kenttä kentältä uusien tutkimattomien maailmojen valloittamiseen.”

Pelaamisessa, kuten missä tahansa muussakin harrastuksessa, voi kehittyä hyväksi kunhan sitä harrastaa tarpeeksi. Psykologi Juan Alberto Estallon mukaan juuri pelitaitojen kehittyminen ja siitä johtuva itsetunnon kasvaminen tekee pelaamisesta niin kiehtovaa. Hän tiedostaa, että kaikenlainen aktiviteetti, joka kasvattaa itsetuntoa voi aiheuttaa riippuvuutta tietyn tyyppisissä ihmisissä, mutta ei kuitenkaan hyväksy väitettä että pelit sinänsä aiheuttaisivat antisosiaalista käytöstä, vaan jopa painottaa videopelaajien positiivisia ominaisuuksia, kuten luovuutta, hyvää oppimiskapasiteettia sekä ulospäinsuuntautuneisuutta. (Egenfeldt-Nielsen & Smith & Tosca 2013, 167)

Myös termiä eskapismi voidaan käyttää puhuessa syistä, miksi kaiken ikäiset ihmiset, ei pelkästään nuoret aikuiset, pelaavat videopelejä. Yksinkertaistettuna eskapismilla tarkoitetaan toimintaa tai mielentilaa, jonka avulla henkilö voi asettaa ”oikean” elämänsä ongelmat taka-alalle ja uppoutua täysin eri maailmaan. Joillekin tämänkaltaista toimintaa voi olla kirjojen lukemista, puutarhanhoitoa, rahapelien pelaamista, tai vaikka elokuvien katselua. Joku saattaa kirjaimellisesti ”lähteä pakoon” arkea esimerkiksi kesämökille. Terveellistä eskapismi on, kun ihminen osaa tulla pois fantasiamaailmasta ja kohdata myös oikean maailman haasteet. Epäterveellinen eskapismi tarkoittaa taas sitä, kun henkilö ei enää kykene tähän, ja tällöin on usein kyseessä riippuvuus ko. aktiviteetista. (Wisegeek)

Egenfeld-Nielsen ym. (2013, 162) kertovat kirjassaan psykologi Andrew Evansista, joka määrittelee pelaamisen ”aktiiviseksi eskapismiksi”, verrattuna esimerkiksi television katseluun, joka on taas passiivista eskapismia. Hän ei pidä pelaamista negatiivisena toimintana, sillä toiminta itse ei määritä onko eskapismi terveellistä tai

epäterveellistä, vaan se, millä tavalla sitä harjoitetaan. Evans pitääkin pelejä tarpeellisena sekä lasten psyykkistä kehitystä että yleisesti koko ihmiskuntaa ajatellen, ja odottaa mielenkiinnolla pelaamisen tulevaisuutta ja sen tarjoamia mahdollisuuksia.

Beck ja Wade (2006, 55) väittävät, että peleistä ja pelaamisesta vähän tai mitään tietämättömät olettavat usein pelaamisen vaikuttavan negatiivisesti ihmisen sosiaaliseen kasvuun- ja elämään. Ääritapauksissa nämä ihmiset uskovat harrastuksen johtavan oikealta maailmalta eristäytymiseen ja eräänlaiseen eskapismiin addiktoitumiseen. Ja heidän asemastaan katsottuna tämä ei näytä ollenkaan mahdottomalta, sillä peliä ja sitä pelaavaa pelaajaa seuratessa saa nopeasti sen (oikean) käsityksen, että henkilö on kyllä fyysisesti läsnä, mutta muuten hän on ihan toisessa universumissa. Monet suurten ikäluokkien edustajista pelkäävätkin peliharrastajien jatkuvasti pakenevan omiin maailmoihinsa. Heille eskapismi voi tarkoittaa heikkoutta, pelkäämistä ja kunnianhimon puutetta. Vaikka pelaajat ovatkin eri mieltä, ja kykenevätkin lähes poikkeuksetta erottamaan virtuaalimaailman reaali maailmasta, he tiedostavat tämän ajattelumallin, ja näin ollen pidättäytyvät keskustelemasta harrastuksestaan esimerkiksi isovanhempiensa tai mahdollisten tulevien työnantajinsa kuullen.

Professori Mihaly Csikszentmihalyi'n kehittämää flow-konseptia on usein käytetty välineenä selitettäessä sitä mielihyvää, jota ihmiset tuntevat pelatessaan. Flow kuvaa eräänlaista keskittymisen ja tyytyväisyyden tilaa, jonka ihminen voi saavuttaa suorittaessaan eri aktiviteetteja, joista hän nauttii paljon. Näin ollen flow'ta ei yleensä yhdistetä arkisten rutiinien suorittamiseen, vaan ne ovat usein ainakin hieman pelin- tai leikinomaisia aktiviteetteja. Jokainen voi saavuttaa tilan tekemällä täysin eri asioita, riippuen omista mieltymyksistään. (Egenfeldt-Nielsen & Smith & Tosca 2013, 167)

Flow-tilan kokemiseksi toiminnalla täytyy olla seuraavia ominaisuuksia:

- toiminnan täytyy olla haastavaa, ja vaatia tekijältään erityisiä kykyjä
- toiminta ja tietoisuus tulevat yhdeksi, jolloin aktiviteetti vie henkilön kaiken huomion
- selvät päämäärät sekä palaute
- täydellinen keskittyminen käsillä olevaan asiaan, jolloin kaikki muu unohtuu

- itsetietoisuuden menettäminen
- kontrollin säilyttäminen vaikeissa tilanteissa, jossa kyvyt pusketaan äärirajoille
- ajantajun menettäminen, joko niin, että aika tuntuu menevän hyvin nopeasti, tai että ratkaisun hetkellä sekunti tuntuu kestävän todella pitkään (Egenfeldt-Nielsen & Smith & Tosca 2013, 167)

3 OPINNÄYTETYÖN TOTEUTTAMINEN

3.1 Tutkimuskysymykset, kohdejoukon valinta ja aineiston kerääminen

Opinnäytetyöni tarkoitus on selvittää, miten videopelaaminen harrastuksena vaikuttaa nuorten aikuisten muuhun elämään. Näkyykö se jotenkin heidän elintavoissaan, ihmissuhteissaan, koulumenestyksessään, tai muissa elämän aikana tehdyissä valinnoissa? Onko mahdollista, että harrastajista tulee jollain tapa taakka yhteiskunnalle tai voisiko pelaaminen olla tulevaisuudessa jopa meriitti ansioluettelossa? Työn tarkoituksena ei ole tutkia peliriippuvuutta tai pelaamiseen liittyviä ääri-ilmiöitä, mutta pelaamisen vaikutuksista puhuttaessa ei voi olla mainitsematta myös liiallisesta pelaamisesta johtuvia haittoja.

1. Millä tavoin videopeliharrastus näkyy nuoren aikuisen sosiaalisessa elämässä?
2. Onko harrastuksella vaikutusta muihin elämänalueisiin?

Haastateltavien joukkoon kuuluu neljä 20-25-vuotiasta pelaajaa, kolme miestä sekä yksi nainen, jotka ovat kaikki harrastaneet videopelaamista lapsesta saakka. Kohderyhmän rajauksella oli tarkoitus löytää nuoria aikuisia, jotka kykenisivät kertomaan, millaisia asioita videopelaaminen harrastuksena on tuonut heidän elämäänsä. Heillä tuli näin ollen olla pitkä historia pelaamisen parissa, mutta samalla harrastus ei saanut olla elämää kontrolloiva tekijä. Tulee myös mainita, että tunsin heistä melkein jokaisen ainakin nimeltä jo ennen kuin aloitin työstämään opinnäytetyötä.

Jokaisen haastateltavan kohdalla voidaan puhua niin sanotusta kohtuullisesta pelaamisesta, jonka Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitos määrittää seuraavanlaisesti: ”Pelaaminen on tasapainossa pelaajan muun elämän kanssa. Se ei häiritse pelaajan vuorokausirytmää, koulunkäyntiä, harrastuksia, sosiaalista elämää tai itsestä huolehtimista.” (Luhtala & Silvennoinen & Taskinen 2011, 7)

Haastateltaville yhteistä oli se, että he kaikki elivät murrosvaihetta elämässään. He kaikki ovat joko juuri saaneet opintonsa päätökseen tai valmistumisen kynnyksellä, valmiina astumaan työelämään. Pelaajina he ovat kuitenkin eri tyyppisiä toisiinsa nähden: pariskunta harrastaa pelien ja pelikonsolien keräämistä, 24-vuotias AMK-

opiskelija pelaa töiden ja opiskelun sen salliessa sekä 20-vuotias ammattikoululainen on hallitseva Suomen mestari pelissään ja tähtää puoliammattilaisuuteen.

Suoritin haastattelut yhden vuorokauden sisällä heidän omissa kodeissaan, sillä näin saimme aikataulut sopimaan kaikista parhaiten yhteen. Haastattelupäivä oli siis erittäinkin hektinen, ja sillä saattoi olla vaikutusta haastattelujen laatuun. Kaiken kaikkiaan, kohtaamiset sujuivat hyvin, mutta näin jälkikäteen ajateltuna parempi valmistautuminen ja haastatteluiden etukäteen harjoittelu olisi vaikuttanut varsinkin ensimmäisen haastattelun kulkuun. Tuntui, että vasta viimeisessä haastattelussa sain karistettua hermoilut täysin ja tilanne sujui alusta loppuun asti nikottelematta.

Pyrin kysymään jokaiselta samat kysymykset samassa järjestyksessä, jotta litterointi helpottuisi sekä tilanne sujuisi mahdollisimman jouhevasti, ja jotta saisin minimoitua muuttujat haastattelutilanteiden kesken. Muuten minulla ei ollut varsinaista suunnitelmaa haastatteluihin lähtiessäni.

3.2 Opinnäytetyön eettisyys

Prosessin aikana pyrin pitämään huolen haastateltavien mahdollisuudesta esiintyä opinnäytetyössäni anonyyminä. Suurin osa kysymyksistä ei sinänsä ollut arkaluontoisia, mutta painotin silti ennen ja jälkeen jokaista haastattelua, että nauhoitteita ei tule minun lisäksi kukaan muu kuulemaan, ja sen, että halutessaan heillä on mahdollisuus kieltäytyä vastaamasta kysymykseen. Tarjosin heille jokaiselle näin ollen mahdollisuutta esiintyä työssäni nimen kanssa, mutta yksikään ei siihen tarttunut. Tein siis kaikkeni, että haastateltavia ei voisi tunnistaa kirjoitetusta tekstistä. Yhden haastateltavan jouduin hankkimaan ulkopuolisen kontaktin avulla, jolle ajattelelmattomuuttani paljastin kyselyni syyn. Tästä pahoittelut haastateltavalle.

Täytän myös itse opinnäytetyön tutkimusryhmän kriteerit, ja valehtelisin, jos väittäisin ettei sillä olisi mitään vaikutusta työtä tehdessä, mikä ei tietenkään ole optimitilanne tutkijalle. En kuitenkaan koe, että se olisi suoranaisesti vaikuttanut esimerkiksi saatuihin tuloksiin, vaan suurempana ongelmana pidänkin kokemattomuuttani tutkijana sekä heikkoa aikataulutusta, mistä saattoi johtua joidenkin asioiden laiminlyönti.

Pohjola kertoo ”tiedon intressin etiikasta”, johon kuuluu aiheen valinta, sen kiinnittämisen vahvaan teoreettiseen pohjaan, tutkimuksen oikeaoppisen rajauksen sekä tutkimuskysymysten asettamisen. Tämän jälkeen Pohjolan mukaan tulee tiedon hankkimisen etiikka, jossa pohditaan tutkijan suhdetta tutkimuskohteeseen -ja joukkoon sekä itse aineiston hankkimisen toteutukseen. Näihin pyrin kiinnittämään yleisesti huomiota koko opinnäyteprosessin aikana.

Tutkimuksen eettisyyteen kuuluu myös tiedon tulkitsemisen etiikka, johon liittyvät mm. minkälaisia analyysivalintoja tutkija aineistostaan tekee ja miten hän tulkitsee ja esittää tutkimuksen tulokset. Nämä vaiheet tekevät näkyviksi eri eettisten valintojen avainkohdat ja tekevät selväksi niiden moninaisuuden. (Pohjola 2007, 11-12)

Tutkimuksen eettisyyteen kuuluu kuitenkin paljon muitakin asioita kuin varoa tekemästä väärin. Jokaisessa tutkimusprosessin vaiheessa tulisi pohtia tarkkaan kaikkia eri vaihtoehtoja useasta eri näkökulmasta, osata kyseenalaistaa ilmiöitä ja lopulta pyrkiä kehittämään tutkijana. (Pohjola 2003, 127)

Lainaan seuraavassa Kyösti Urposen (2003, 72) kuvaamia eettisiä peruskysymyksiä:

”Tutkija kohtaa ainakin seuraavat eettiset peruskysymykset:

1. Toiminnan seurausten ongelman, eli millä seurauksilla tutkimuskohteen kannalta toimitaan
2. Seurauksia voi aiheutua useista toimenpiteistä.
 - Kohteen valinta ja määrittely sekä siinä jäsennettävien ongelmien käsilleestäminen
 - Aineiston kerääminen ja luottamuksellisten sekä vahingollisten tietojen paljastumisen estäminen
 - Tiedon julkistaminen ja soveltaminen tavalla, ettei aiheuteta ongelmia vuorovaikutuksessa mukana oleville eikä sosiaaliselle tai muulle ympäristölle

Näiden lisäksi toiminnalla ei saa myöskään aiheuttaa vahinkoa kollegoille harjoittamalla tutkimusvilppiä tai leimaamalla heitä virheellisillä tai epärehellisillä perusteilla.”

Olen pyrkinyt tässä työssä noudattamaan näitä periaatteita parhaani mukaan, ja esim. litterointitekstit sekä äänitiedostot tuhoan välittömästi opinnäytetyön mentyä läpi. Myönnän kuitenkin, että auktoriteetteihin ja muihin tutkijoihin viittaaminen ei ollut ihan täysin hanskassa, vaikka joka kerran kun jonkun muun tekstiä käytin hyödykseni pyrin antamaan siitä hänelle kunnian.

3.3 Laadullinen tutkimus

Toteutin opinnäytetyöni laadullisena eli kvalitatiivisena tutkimuksena, jolloin pyrin saamaan mahdollisimman paljon irti pienestä kohderyhmästä. Alunperin tarkoitukseni oli tosin tehdä määrällinen tutkimus, mutta työtä suunnitellessa huomasin tämän tavan toimivan paremmin käytännönkin syistä. Sain omasta mielestäni tarpeeksi haastateltavia aineiston keruuta varten.

Tuomi & Sarajärvi (2002, 87-88) kertovat, että laadullisen tutkimuksen päämääränä on kuvata jotain ilmiötä tai tapahtumaa, ja toisin kuin määrällisessä tutkimuksessa, siinä ei pyritä tilastollisiin yleistyksiin. Aineiston keruun painottuessa laatuun määrän sijasta, on tärkeää että kohdejoukko tietää tutkitusta asiasta mahdollisimman paljon, ja näin ollen tutkittavien henkilöiden valinnassa tulee olla erityisen tarkka. Kuitenkin, raportista tulee käydä ilmi, miten aineiston valinta on harkittu ja miten sen avulla voidaan vastata tutkimuskysymykseen.

Tutkimuksessa tulee olla teoriaa, viittauksia aikaisempiin tutkimuksiin, tarkat selvitykset oman työn toteuttamisesta, tutkimuksen tuloksia ja omaa pohdintaa. Kerätty aineisto ei määrää sitä, mihin järjestykseen nämä osat tutkimusraportissa tulee asettaa. Raportin rakentamiseen on olemassa useampaakin kaavaa, olennaista on se, että siihen on rakennettu jonkinlainen juoni, alku-keskikohta-loppu. Hyvä tutkimus ei ole kokoelma irtoneaisia paloja, vaan se koostuu sujuvasta ja johdonmukaisesti etenevästä kertomuksesta. (Eskola 2007, 32)

3.4 Teemahaastattelu

Tutkimusmenelmänä käytin teemahaastattelua, koska koin sen toimivan paremmin kuin täysin avoin haastattelu tai kiskoilla kulkeva, strukturoitu haastattelu. Alkuvaikeuksista huolimatta sain valmisteltua pohjan haastatteluita varten, jota sitten hyödynsin haastateltavien kanssa ja tarvittaessa teemaan liittyviä lisäkysymyksiä tehden suoritin kaikki haastattelut noin 30-50 minuutissa. Näin jälkikäteen ajateltuna oli varmasti kysymyksiä, joita olisi vielä pitänyt kysyä, mutta yleisesti olen tyytyväinen siihen mitä sain yhden vuorokauden kuluessa aikaan.

Teemahaastattelussa eli puolistrukturoitussa haastattelussa käytetään hyväksi etukäteen valittuja, aiheeseen keskeisesti liittyviä teemoja, joihin on voitu liittää tarkentavia kysymyksiä. Teemahaastattelussa painotetaan ihmisten omia tulkintoja asioista, sekä heidän asioilleen antamia merkityksiä. On haastattelijasta kiinni, ja toisaalta myös laadullisen tutkimuksen perinteisiin liittyvä valinta pitääkö täysin kiinni haastattelun rakenteesta, kysyykö kaikilta samat kysymykset ja missä järjestyksessä jne. Kuinka tarkkaan haastattelijan tulisi toimia, vaihtelee tutkimuksesta toiseen. (Tuomi & Sarajärvi 2002, 77)

Teemahaastattelun tarkoituksena ei ole kysellä aivan mitä tahansa, vaan teemojen ja tarkentavien kysymyksien tulee liittyä keskeisesti tutkimuksen tarkoitukseen sekä olla tutkimustehtävän mukaisia. Teemoja valitessa tutkijan tulisi kiinnittää huomionsa aiheesta jo tiedettyihin asioihin, eli perustaa ne tutkimuksen viitekehykseen. (Tuomi & Sarajärvi 2002, 77-78)

3.5 Sisällönanalyysi

Suoritettuani haastattelut litteroin ne, jonka jälkeen aloin etsiä teksteistä niitä asioita, joihin halusin vastauksia. Jaoin tutkimuskysymyksiin vastaavan aineiston karkeasti neljään kategoriaan:

- ”Rajallisten resurssien käyttö”
- ”Sosiaaliset vaikutukset”
- ”Fyysiset vaikutukset”
- ”Yhteiskunnalliset vaikutukset”

Näillä halusin tiedustella peliharrastukseen kuluvaan aikaa ja rahaa, sen mahdollista vaikutusta pelaajan ihmissuhteisiin, onko harrastuksella negatiivista (tai positiivista) vaikutusta fyysiseen kuntoon tai ravintoon sekä kuinka hyvin haastateltavat ovat pärjänneet koulussa ja/tai työelämässä, toisin sanoen millaisia pitkän tähtäimen vaikutuksia peliharrastuksella mahdollisesti on koko yhteiskuntaa ajatellen.

Aineiston analyysi sujui siis aika pitkälle tiivistäen Tuomen ja Sarajärven (2002, 102-103) tekstiä:

1. Kysy aineistolta tutkimusongelman mukaisia kysymyksiä
2. Muodosta halutuista asioista pelkistettyjä lauseita
3. Ryhmittele pelkistetyt ilmaisut kategorioihin ja nimeä ne
4. Muodosta yläkategorioita ja anna niille niiden sisältöä kuvaavat nimet
5. Yhdistä kaikki yläkategoriat kaikkia kuvaavaksi kategoriaksi

4 OPINNÄYTETYÖN TULOKSET

Kuvaan seuraavassa jokaisen haastatellun antamia vastauksia sisällönanalyysikappaleessa mainittuun neljään kategoriaan, jonka jälkeen esittelen yhteenvedon ja opinnäytetyön tulokset. Haastateltavat ovat kuvattuina tekstissä henkilö A, B, C ja D.

4.1 Rajallisten resurssien käyttö

”...mä koen että pelaaminen on mulle tärkein asia, se sitten menee yli kaiken muun.”

- Henkilö A

Henkilö A kertoi harrastaneensa pelaamista viisivuotiaasta asti, eli yhteensä noin 17 vuotta. Hän arvioi pelaavansa tällä hetkellä noin viisi tuntia päivässä, mutta painotti samalla tilanteen olevan normaalista poikkeava, hänen ollessa juuri valmistunut ja vielä työttömänä. Samalla hän kuitenkin antoi hieman ymmärtää, että välillä pelaaminen vie aikaa pois muista tärkeistä aktiviteeteista, kuten jopa ystävien näkemisestä. Rahaa hänellä ei pelaamiseen juurikaan kulu, koska hän ei osta kuin 2-3 peliä vuodessa ja nekin pitkän harkinnan jälkeen.

Henkilö B on myös aloittanut peliharrastuksensa noin viisivuotiaana, jolloin harrastus on kestänyt noin 20 vuotta. Aikaa hän arvioi kuluttavansa pelaamiseen noin 20 tuntia viikossa, mutta oli vasta aloittamassa työnteon ja uskoi sen vähintäänkin vähentävän tunteja. Rahaa hän kertoi käyttävänsä pelaamiseen noin 50-100€ kuukaudessa, poikkeuksena uusien konsolien hankinnat jotka ovat hinnaltaan 400-500€ luokkaa. Näitä tänä vuonna hänellä oli tarkoitus hankkia kaksi. Tästä huolimatta hän kuvailee itseään hintatietoiseksi, ja hankkivansa pelinsä usein sieltä mistä halvimalla saa. Harrastukseen käytetystä ajasta hän ei ole huolissaan, ja mainitsee aktiivisesta pelaamisesta olevan jopa hyötyä omalla alallaan.

”...sanotaanko että se on halvempi kuin monet muut esimerkiksi jääkiekon harrastaminen.”

- Henkilö C

Henkilö C on harrastanut pelaamista myös viisivuotiaasta asti, noin 15 vuotta. Hän pelaa noin 20 tuntia viikossa, pelimäärien heitellen kuitenkin isosti viikon varrella. Välillä hän saattaa pelata viisi-kuusi tuntia päivässä, välillä tunnin tai kaksi. Rahaa

hänellä kuluu lähinnä uusien konsolien ostoon, ja kuvaileekin kustannuksia siedettävänä verrattuna moneen muuhun harrastukseen.

”...on sillai hyvä tasapaino siinä, että ehtii muutakin, että ei se kaikki vapaa-aika mee siihen pelaamiseen.”

- Henkilö D

Henkilö D kertoo pelanneensa kuusivuotiaasta asti, eli noin 18 vuotta. Aikaa hän käyttää pelaamiseen noin kuusi tuntia viikossa, töiden ja opiskelujen ollessa etusijalla. Pelitunnit kuitenkin lisääntyisivät jos vapaa-aikaa olisi enemmän. Pelaamiseen kuuluvaa rahanmenoa hän ei pidä mitenkään ongelmallisena, sillä hän kuvailee olevansa erittäin hintatietoinen ja pyrkivänsä lainailemaan pelejä ystäviltä mikäli mahdollista.

4.2 Peliharrastuksen sosiaaliset vaikutukset

”Silloin, koulussa, jostakin pelaamisesta me alettiin puhumaan ja...”

”Minä puhuin, sinä olit ihan hiljaa!” - Henkilöt B ja A ensikohtaamisestaan

Henkilö A kertoi joutuneensa kouluikäisenä miespuolisten pelaajien pilkan kohteeksi peliharrastuksensa takia, eikä hänellä ollut montaa pelaamista harrastavaa ystävää, kun pelaamista pidettiin yleisesti poikien harrastuksena. Aikuisena hän on kuitenkin saanut saman harrastuksen jakavia kavereita, valmistunut ammattin joka kannustaa pelaamiseen sekä parisuhteen peliharrastuksen myötä. Hän kuitenkin myös kertoo, että joskus peliharrastus saattaa viedä aikaa ystävien näkemiseltä. Nettipelaamisen kautta hän ei ole saanut pysyviä uusia kontakteja.

Henkilö B kertoo luoneensa lyhytaikaisia kavaruussuhteita eri pelaajien kanssa netissä pelatessaan, mutta niistä harva kesti muutamaa pelisessiota pidemmälle. Täysi-ikäisenä hän kertoo liittyneensä klaaniin, joka on pysynyt yhdessä tähän päivään asti. Tähän joukkoon kuuluu noin viisitoista pelaajaa eri puolilta Suomea. Myös hän kokee pelaamisen olevan tärkeä tulevaa työuraa ajatellen, ja mainitsee erikseen kirjoittaneensa ansioluettelonsa olevansa peliharrastaja.

”Joo, on tullut ihan älyttömästi uusia kavereita. Ja päässyt sitten kokemaankin muutaman hienon kaupunginkin tuolla maailmalla.” -Henkilö C

Henkilö C kuvaa peliharrastuksen tuoneen paljon uusia ystäviä, jonka lisäksi pelissä menestyminen on mahdollistanut hänelle matkustamisen sekä Suomen sisällä, että maailmalla pelaamassa eri turnauksia. Tästä huolimatta hän ei mainitsisi harrastustaan työhaastattelussa, ja kokee että ”sehän on ihan oma asia mitä harrastetaan vapaa-ajalla”. Hän pelaa yleensä yhdessä muiden ihmisten kanssa, usein netin välityksellä, mutta myös samalta ruudulta kavereiden tullessa kylään.

”Et se on jotenkin paljon tuomittavampaa pelata kaks tuntia pelejä illalla, kun kattoo teeveetä illalla, kaks tuntia.” - Henkilö D

Henkilö D kertoo myös liittyneensä muutama vuosi takaperin klaaniin, jossa hän on yhä mukana. Muita jäseniä hän on tavannut vuosittaisissa ja tavannut muita klaanin jäseniä vuosittaisissa kokoontumisissa, eli ”klaanimiiteissä”. Kuten henkilö C, hänkään ei välttämättä kertoisi työhaastattelussa harrastavansa pelaamista, koska kokee sillä olevan vielä ihmisten mielessä negatiivinen kaiku. Hän pelaa sekä yksin että yhdessä muiden kanssa, pelistä riippuen.

Ehkäpä suurin ero verrattaessa pelaamista tänä päivänä ja pelaamista kymmenen-kaksikymmentä vuotta sitten, on sen sosiaalistuminen. Toisin kuin stereotypiat antavat ymmärtää, peruspelaaja ei ole kellariinsa eristäytynyt nörtti joka viettää kaiken aikansa pelaten yksin sohvalla. Eräiden tutkimusten mukaan yli 70% pelaajista pelaa pelinsä ystävien kanssa, joko yhteistyötä tehden tai toista vastaan kilpaillen. Esimerkkeinä toimivat muun muassa massiivimoninpelejä World of Warcraft, jota pelaa yli kymmenen miljoonaa aktiivipelaajaa sekä erilaiset Facebook-ilmaispelit, kuten Farmville, jonka pelaajamäärä on myös laskettavissa miljoonissa. Näiden pelien kaltaisissa sosiaalisissa yhteisöissä pelaajien täytyy oppia erilaisia johtamistaitoja, tunnistamaan keneen voi luottaa ja keneen ei, ja miten kommunikoida optimituloksen saavuttamiseksi. Tämänkaltaisten sisältöjen myötä pelaajat oppivat sosiaalisia taitoja jotka voivat ulottua myös pelaamisen ulkopuoliseen maailmaan. (Engels & Granic & Lobel 2014, 72-73)

Beck ja Wade (2006, 113) tulevat samaan johtopäätökseen, eli he eivät löytäneet aineistoa tukemaan ”yksinäisen nörtin” teoriaa. Tämän lisäksi he ovat sitä mieltä, että työnantajille paljon pelaava nuori työntekijä olisi jopa hyödyksi, sillä heidän tutkimuksensa antaisi ymmärtää, että mitä enemmän nuori ammattilainen kertoo pelaavansa, sitä sosiaalisempi hän on.

4.3 Peliharrastuksen fyysiset vaikutukset

Henkilö A ei omien sanojensa mukaan harrasta juurikaan liikuntaa, muttei pistä sitä pelaamisen, vaan pikemminkin yleisen luonteensa piikkiin. Tähän vaikuttaa myös asunnon sijainti, mikä on automatkan päässä kunnon liikuntapaikoista. Unen saamisessa hänellä ei ole ollut ongelmia, eikä pelaaminen ole usein venähtänyt pikkutunneille. Pikaruokaa hän kertoo syövänsä kerran-kaksi kuukaudessa tai harvemmin, eikä hänellä ole tapa juoda sokerijuomia kuin silloin tällöin. Hän ei myöskään käytä alkoholia tai polta tupakkaa.

”...(jos) ei oo mitään huomenna ollut suunnitelmia, niin mikäs siinä, pelaa yöhön... - Henkilö B

Henkilö B:llä ei ole varsinaista liikuntaharrastusta, mutta hän pyrkii pitämään huolta itsestään muun muassa tekemällä lihaskuntoliikkeitä pelin ollessa tauolla, jonka lisäksi rumpujen soittoharrastus aiheuttaa hikipisaroita. Hän kertoo nukkuvansa normaalisti, ja myöntää pelitapahtumien tulevan ajoittain uniinkin tiiviiden sessioiden päätteeksi. Roskaruokaa hän, kuten henkilö A, sanoo syövänsä kerran-kaksi kuukaudessa, ja nauttii virvoitusjuomansa yleensä sokerittomana. Henkilö B käyttää alkoholia, tosin se on vähentynyt, kun seurustelukumppani ei niin tee. Tupakkaa hän ei polta.

Henkilö C harrastaa säännöllisesti liikuntaa, muun muassa lenkkeilyä ja kuntosalilla käyntiä. Hänellä on takana usean vuoden juniorijalkapallo -ja jääkiekkoharrastukset, jotka jäivät pois joukkueiden lakkautuksien myötä. Hän kertoo nukkuvansa normaalisti kahdeksan tunnin yöunia, viikonloppuna välillä pidempään. Roskaruokaa hän syö pari kertaa kuukaudessa. Virvoitusjuomia hän antaa ymmärtää juovansa välillä liikaakin. Alkoholia hän käyttää hyvin harvoin, mutta polttaa tupakkaa.

Henkilö D harrastaa liikuntaa, mutta myöntää, että sitä voisi tehdä enemmänkin. Hänelläkin on takana juniorijalkapalloharrastus, jonka lisäksi hän on harrastanut uintia kilpauimarikoulu-tasolla ala-asteikäisenä. Hän kokee omaavansa hyvät unenlahjat, eikä ole antanut liiallisen pelaamisen vaikuttaa unensaantiin. Pikaruokaa hän syö silloin tällöin, ja ennemminkin pitää näitä hetkiä sosiaalisina tapahtumina kuin itse ruoan takia toteutettavina. Virvoitusjuomia hän pitää ”suurinpana syntinään”, ja mainitsee muodostaneensa tavan hörppiä nestettä aina pelikatkojen aikana. Hän on kuitenkin

oppinut hallitsemaan sokerin kulutustaan joko jättämällä limut kokonaan ostamatta tai kaatamalla lasiin vettä. Alkoholista hän kertoo käyttävänsä kohtuudella, ja tupakkaa hän ei koskaan ole edes kokeillut.

4.4 Peliharrastuksen yhteiskunnalliset vaikutukset

Henkilö A sanoo olleensa ala- ja yläasteen ajan keskitason oppilas, poislukien matematiikka jonka numerot paranivat reilusti yläasteella. Opintoja hän jatkoi lukiossa, jonka jälkeen hän valmistui henkilö B:n kanssa samaan aikaan ammattikorkeakoulusta hyvin arvosanoin. Työelämä oli hänelle vielä vähän auki, mutta haaveena olisi ensin saada töitä muualta, ja töistä saadun kokemuksen turvin perustaa oma pienyritys.

”...nykyään on tullut huomattua, että sitä välillä vähän niinku analysoikin miten muut on tehnyt ne pelit, mitä ratkasuja ne on käyttänyt, ja sitä vähän sitte oppiikin sitten...”

- Henkilö B

Henkilö B kuvaa olleensa keskitason oppilas peruskoulussa, poislukien englanti sekä matematiikka, jossa hän oli vahva. Hän on myös lukenut ylioppilaaksi, jonka jälkeen hän suoritti ammattikorkeakoulussa 240 opintopisteen kokonaisuuden keskiarvonaan 4,2, puoli vuotta opintosuunnitelmaa edellä. Heti valmistumisen jälkeen hän haki ja sai töitä omalta alaltaan.

”...huomas tuota yläasteella ja ala-asteella sellasen, että kyllähän se englannin kielen taito kehittyy niistä.” -Henkilö C

Henkilö C kertoo yläasteen keskiarvokseen 7,5, ja mainitsee englannin kielen erityisenä vahvuutenaan. Yläasteen jälkeen hän opiskeli yhden vuoden lukiossa, mutta ei kokenut sitä hänelle omakseen ja vaihtoi ammattikouluun, josta hän kohta valmistuu. Työelämästä kysyttäessä hän vaikutti varovaisen luottavaiselta, ja hänellä oli jo tiedossa ainakin yksi kontakti jonka kautta olisi mahdollisuus työllistyä.

”...nopeita nettiräiskintöjä pelanneena, niin ehkä sellainen nopea päätöksentekokyky on ehkä parantunut, toki vaikea sanoa...” -Henkilö D

Henkilö D kertoo olleensa hyvä oppilas, ja mainitsee erityisesti englannin kielen kehittyneen peliharrastuksen myötä. Hän on valmistunut ylioppilaaksi suositusajassa hyvillä arvosanoilla, ja tällä hetkellä on ammattikorkeakoulusta valmistumisen kynnyksellä. Valmistumista on hieman hidastanut harjoittelupaikasta tehty tarjous tulla tekemään palkallista työtä, jonka hän otti luonnollisesti vastaan. Työelämän

tulevaisuudesta hänellä oli myös jo alustava visio, ja koki tehneensä heti oikean valinnan ammattiin kouluttautuessaan.

4.5 Tulosten yhteenveto

Jos jonkinlaista yleistystä kohderyhmästä lähdettäisiin hakemaan, nuoresta, videopelaamista harrastavasta aikuisesta löytyisi seuraavia ominaisuuksia:

- Pelannut 15-18 vuotta
- Pelaa viikottain noin 15 tuntia
- Käyttää rahansa harkitusti
- Sosiaalinen kanssakäyminen kasvanut pelaamisen myötä
- Ei avaisi keskustelua aiheella ”peliharrastus”
- Mallikkaasti sujunut peruskoulu
- Suoriutunut ajallaan jatko-opinnoistaan
- Pyrkii aktiivisesti työmarkkinoille
- Vahva englannin kielen osaaminen
- Omaa normaalin unirytmien
- Terve suhde alkoholiin
- Syö pääpiirteittäin terveellisesti

Kuten jo ennen työn aloittamista tiesin, kovinkaan suuria johtopäätöksiä ei tuloksista voi vetää, mutta tutkimuskysymykseen ”Millä tavoin videopeliharrastus näkyy nuoren aikuisen sosiaalisessa elämässä?” voi vastata ainakin tavalla ”Ei häiritse sitä”. Pikemminkin tulokset antaisivat suuntaa sille, että online-pelaamisen yleistyttyä yhä useampi pelaa yhdessä muiden ihmisten kanssa, ja voi muodostaa siellä jopa pitkiä ystävyysyhteistyösuhteita. Huolimatta suuren kuuloisista pelimääristä, he hallitsevat ajankäytön siten, ettei se vaaranna pelaamisen ulkopuolisia ihmissuhteita.

Myös kysymykseen ”Onko harrastuksella vaikutusta muihin elämänalueisiin?” ei voi absoluuttista vastausta antaa, mutta jälleen tulokset antaisivat viitteitä, että jos on, niin ne eivät ainakaan negatiivisia ole. Jokainen haastateltava oli joko suorittanut tai suorittamassa opintonsa ajallaan loppuun, suuresti motivoitunut astumaan työelämään ja piti itsestään fyysisesti huolta. Erityisiä, elämässä eteenpäin auttavia taitoja kaikkien painottamaa englannin kieltä lukuunottamatta ei tutkimus osoittanut peliharrastuksen kehittävä.

5 POHDINTAA

Tämän opinnäytetyön työstäminen on ollut minulle erityisen haastavaa. Tietyllä tavalla siinä kulminoituu koko pitkä urani Suomen koulutusjärjestelmässä, josta etenkin viimeiset kaksi vuotta ovat olleet vaikeita. Alkuperäinen suunnitelmani valmistua jouluna 2013 siirtyi jo hyvissä ajoin ensin keväälle 2014, ja opinnäytetyön aloittamisen vaikeudet puskiivat sitä aina kesälle saakka. Jos tästä opinnäytetyöstä jotain jää jälkipolville käteen, niin se olkoon vaikka lempeä kehoitus aloittaa lopputyön työstäminen hiljaa ja hyvissä ajoin. Kirjoittaminen on ollut minulle jostain syystä vaikeaa aina toisen asteen opintojen päättämisen jälkeen, joka olikin yksi syistä miksi halusin lähteä opiskelemaan käytännönläheiselle alalle.

Tiesin myös alusta asti ja tein myös ohjaajilleni tiettäväksi sen tason, johon opinnäytetyölläni pyrin. Ajattelinkin heittää kysymykseen ”Mikä on opinnäytetyösi tarkoitus?” vitsillä vastauksen ”Valmistua”. Tämä antanee hieman suuntaa sille, millä asenteella opparia tein, mikä on tietenkin vähän sääli, sillä sataprosenttisesti aiheeseen paneutumalla ja aihetta oikeasti vuoden-puolentoista ajan märehtimällä olisin ehkä saanut tarkempia tuloksia. Nyt yritin tehdä saman määrän hommia noin kolmessa kuukaudessa, mikä ei voinut olla vaikuttamatta opinnäytetyön laatuun. Surkean aikataulutuksen lisäksi ohjaajien hyödyntäminen työn edetessä jäi minimiin, mitä myös kadun.

Tästä huolimatta, en missään nimessä vähättele omaa työpanostani sekä aiheeseen perehtymistäni. Olen hyvinkin ylpeä siitä, että olen saanut yksin tuotettua näinkin monitahoisen tekstin, jossa keskustellaan minulle niinkin läheisestä aiheesta kuin pelaaminen. Koenkin kasvaneeni prosessin aikana vähän sekä tutkijana että myös ihmisenä

Motivaatio tutkia aihetta johtaa juurensa luonnollisesti omaan taustaani ja peliharrastukseeni. Asuin pitkään Raahessa, noin 15 vuotta ennen Kemiin muuttamista. Jouduin näin ollen eroon sikäläisistä ystäväistäni, ja suoraan sanottuna Kemissä asuminen on ollut ajoittain hieman yksinäistä. Vastauksena tähän on ollut täältä saaneeni ystävien lisäksi internet-pelaaminen, jonka avulla voin olla jos en päivittäin, niin ainakin viikottain yhteydessä ympäri Suomea asuviin ystäviini, ja harrastaa heidän

kanssaan jotain sellaista, josta pidän ja jossa saan kokea sekä onnistumisia ja pettymyksiä.

Olenkin näin ollen pohtinut, mitä pelaamisen lisääntyminen tarkoittaa yleisellä tasolla. Ruudun edessä viikottain 10-20-tuntia istuminen ei varsinaisesti kehitä fyysistä kestävyyttä, tai lauantai-iltana virtuaalilätkän asettaminen lavatansseihin lähtemisen edelle opeta parinmuodostuksessa tarvittavia sosiaalisia taitoja. Kuten voi huomata, on helppoa keksiä negatiivisia аспекteja videopeliharrastuksesta. Mutta voiko siitä olla jotain hyötyä, ja ovatko haitat todellisuudessa niin suuria kuin pelaamisesta mitään tietämätön henkilö ehkä ajattelee?

Aihe on siis erittäin läheinen itselleni, joka tavallaan helpotti sekä vaikeutti työn tekemistä. Ensi käden kokemus sekä oma sosiaalinen piirini helpotti aiheen tutkimista, mutta samalla minun tuli muistaa olla objektiivinen, ja muistaa kertoa raportissa myös havaitsemani negatiiviset asiat. Olinkin siksi hieman yllättynyt, kun kukaan haastateltavistani ei ilmaissut käytännössä millään tavalla pelaamisen vaikuttavan negatiivisesti elämäänsä. Etenkin Suomen mestaruuksista ja kansainvälisellä tasolla palkintorahoja voittaneen henkilön keissi kiinnosti minua, sillä hän oli tiukasti sitä mieltä, että huipulla pärjääminen ei vaadi häneltä sellaisia ponnisteluja, jotka esimerkiksi haittaisivat millään tavalla opiskeluja tai työelämää. Kertooko tämä enemmän kilpapelamisen nykyisestä tasosta vai kyseisen yksilön poikkeuksellisesta taitotasosta, sitä en tiedä.

Tietenkään ei voi yleistää, että näiden neljän tutkittavan henkilön positiiviset ominaisuudet tai edes ominaisuuksia löytyisi jokaisesta aktiivisesti pelaavasta nuoresta aikuisesta, mutta väitän, että harrastus itsessään ei aiheuta ongelmia sosiaalisessa elämässä, opiskeluissa tai työelämässä. Toinen ongelma tutkimuksen tuloksia hyödynnettäessä on se, voiko näitä ominaisuuksia tai elämänvalintoja kytkeä millään tavalla peliharrastukseen? Olisivatko kyseiset henkilöt tehneet yhtä hyviä valintoja, vaikka he harrastaisivat ihan jotain muuta tai olisivatko he opetelleet englannin kielen pönttämällä kirjoista tai olisivatko he olleet kenties vielä parempia koulussa jos eivät olisi käyttäneet aikaansa videopelaamiseen?

Näin pienen otoksen perusteella on toki mahdotonta vetää konklusivisia johtopäätöksiä. Jatkotutkimusehdotuksena heitänkin seuraavalle tutkijalle oman alkuperäisen suunnitelmani: yläasteikäisille suunnattu määrällinen tutkimus pelaamisesta, jossa saataisiin tarpeeksi aineistoa, jonka perusteella voitaisiin sanoa onko pelaamisella vaikutusta vai ei esimerkiksi koulumenestykseen tai lasten sosiaalisten suhteiden kehittymiseen. Etenkin Ylen nettisivuilla (2014) vastikään uutisoitu Cooper-tutkimus jonka mukaan lasten ja nuorten kestävyyskunto on heikentynyt edellisen kymmenen vuoden aikana sekä Itä-Suomen yliopiston monivuotinen tutkimus, joka puhuu kahden tunnin rajasta viihdemedian päivittäisessä käytössä pitäisi herättää mielenkiinto tulevilla tutkijoilla. Loppuun jätän kirjasta *The Kids Are Alright* löytämäni lauseen:

"Second, it is not true that only loners play video games. They do. But so does everybody else."

-Beck & Wade

LÄHTEET

Kirjalähteet

Beck, John C. & Wade, Mitchell 2006. The kids are alright – How the gamer generation is changing the workplace. Harvard Business School Press.

Egenfeldt-Nielsen, Simon & Smith, Jonas Heide & Tosca, Susana Pajares 2013. Understanding video games: The Essential Introduction – Second Edition.

Eskola, Jari 2007. Kirjassa Viinamäki, Leena & Saari, Erkki. Polkuja soveltavaan yhteiskuntatieteelliseen tutkimukseen.

Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.) 2002. Mariosofia – Elektronisen pelien kulttuuri. Gaudeamus.

Pohjola, Anneli 2007. Kirjassa Viinamäki, Leena & Saari, Erkki. Polkuja soveltavaan yhteiskuntatieteelliseen tutkimukseen.

Suoninen, Annikka 2002. Kirjassa Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.) 2002. Mariosofia – Elektronisen pelien kulttuuri. Gaudeamus.

Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli 2002. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Tammi.

Urponen, Kyösti 2003. Kirjassa Pohjola, Anneli (toim.) Eettisesti kestävä sosiaalitutkimus.

Internet-lähteet

Sinclair, Brennan 2008. Gamespot. Haettu 24.4.2014

<http://www.gamespot.com/articles/obama-campaigns-in-burnout-17-other-games/1100-6199379/>

Luhtala, Kaisa & Silvennoinen, Inka & Taskinen, Teresa 2011. Nuoret pelissä. THL:n tukiaineisto. Haettu 9.5.2014.

<http://www.thl.fi/thl-client/pdfs/268fdb96-abe2-4a3d-889a-9b2e3374fa87>

Hämynen, Tatjana 2013. Vahvaksi verkossa-projekti. Käpyrinne ry. Haettu 10.5.2014

http://www.kapyrinne.fi/wp-content/uploads/2013/08/Hamynen_raportti.pdf

Mäyrä, Frans & Ermi, Laura 2014. Pelaajabarometri 2013; Mobiilipelaamisen nousu. Tampereen yliopisto. Tampere. Haettu 10.5.2014

http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/95150/pelaajabarometri_2013.pdf?sequence=1

Kauppinen, Jukka O. 2014. Ilta-Sanomat. Haettu 17.5.2014.

<http://www.iltasanomat.fi/digi/art-1288682718304.html>

Wisegeek. Haettu 9.5.2014

<http://www.wisegeek.org/what-is-escapism.htm>

Engels, Rutger C.M.E & Granic, Isabela & Lobel, Adam 2014. The Benefits of Playing Video Games. American Psychologist. Haettu 9.5.2014

<http://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf>

British Broadcasting Company 2005. Haettu 14.5.2014

<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4137782.stm>

Kain, Erik 2013. Forbes-talouselähti. Haettu 14.5.2014

<http://www.forbes.com/sites/erikkain/2013/09/20/grand-theft-auto-v-crosses-1b-in-sales-biggest-entertainment-launch-in-history/>

Yle Uutiset 2014. Haettu 18.5.2014

http://yle.fi/uutiset/rajana_kaksi_tuntia_edes_runsas_liikunta_ei_suojaa_lapsia_liiallisen_viihdemedian_kayton_riskeilta/7246137

Yle Uutiset 2014. Haettu 18.5.2014

http://yle.fi/uutiset/lapset_juoksevat_cooperin_testissa_lyhyemman_matkan_kuin_vanhempansa_aikoinaan/7242699?ref=leiki-uu

LIITTEET

Liite 1.

Teemahaastattelun struktuuria

Haastateltavan pelihistoria

1. Milloin aloittanut pelaamisen, mikä sai aloittamaan?
2. Kuinka monta vuotta harrastanut?
3. Millainen pelaaja kyseessä (pelaamisen intensiteetti, pelaako joka päivä, tavoitteena hauskanpito/voittaminen/”ammattilaisuus”)?

Mitä pelaaminen antaa/ottaa harrastuksena?

1. Ajankäyttö
2. Koulumenestys
3. Fyysinen kunto/psykkinen puoli
4. Harrastukseen kuluva pääoma
5. Pelaamisen kautta hankitut ihmissuhteet/kokemukset virtuaalimaailman ulkopuolella
6. Peliharrastuksen sosiaalinen stigma

Pelaajan ja harrastamisen tulevaisuus

1. Haastateltavan tulevaisuuden suunnitelmat, esim. työelämä
2. Millaista roolia harrastus tulee näyttelemään seuraavien vuosien aikana?

Haastateltavan elämäntavat, heijastuuko pelaaminen millään tavalla?

1. Liikunta
2. Uni
3. Muut harrastukset
4. Paheet
5. Muun viihteen kuluttaminen

Liite 2.

Aineiston analysointitaulukko

Pelkistetty ilmaus	Alaluokka	Pääluokka	Yhdistävä luokka
Pelaamiseen käytetty aika	Rajallisten resurssien käyttö	Vaikuttaa kokonaisvaltaisesti elämään	Videopeliharrastajien elämässään tekemiä valintoja
Pelaamiseen käytetty raha			
Ihmissuhteet			
Harrastuksen sosiaalinen stigma	Sosiaaliset vaikutukset		
Liikunta	Fyysiset vaikutukset		
Uni			
Ravinto			
Päihteet			
Koulumenestys	Yhteiskunnalliset vaikutukset		
Työelämä			